IMAGINEER 64 SERIES

Imagineer

NUS-NS2J-JPN

NINTENDO64

シムシティ2000
SIM CITY 2000®

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR



It's New! NINTENDO 64 Version

MAXIS

SPD2

取扱説明書

IMAGINEER SALES AND PLANNING DEPARTMENT TEAM 2

ごあいさつ

このたびはNINTENDO 64専用ソフト「SimCity 2000」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用いただく前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

健康上のご注意

警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

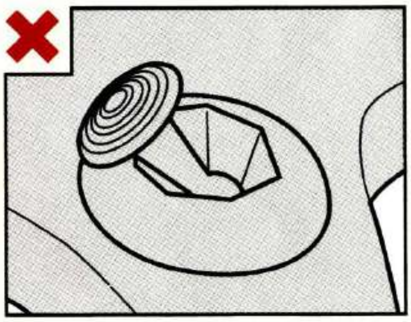
NINTENDO 64 コントローラについて

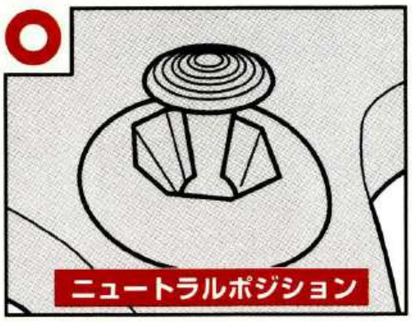
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

* **NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**
* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

* 3Dスティックの使用方法については、次ページをご覧ください。

目次

コントローラの握り方



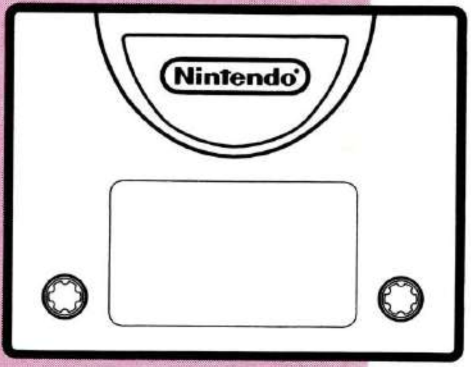
「シムシティ2000」では、コントローラをライトポジションで握ることをお薦めします。
このポジションでは、左手の親指を3Dスティックに乗せ、人差し指でZトリガーを押すようにします。
また右手は、親指で、A/Bボタンおよび、Cボタンユニットを押すようにして、人差し指でRボタンを押すようにすると操作しやすいでしょう。

コントローラコネクタへの接続



このゲームでは、NINTENDO64本体前面にある、コントローラコネクタ1にコントローラが接続されていないと、ゲームを始めることができません。
警告画面が表示された場合には、コントローラをコネクタ1に接続して電源を入れ直して下さい。

コントローラパックについて



このゲームでは、カセット本体にデータを保存するための、バックアップ機能がありません。
データを保存するには、別売のコントローラパックが必ず必要です。
なお、このゲームで必要な記憶容量は、「123ページ」で、1つの都市しか保存することができません。
同じコントローラパックにデータを保存すると、以前のデータは消えてしまいます。詳しい内容については、「34P」をご覧下さい。

コントローラパックメニューの操作

電源投入前に、コントローラのスタートボタンを押したままにしておくと、コントローラパックメニューが起動します。
このメニューで、不必要なデータを消去することができます。
ただし、1度消去したデータは、元に戻りませんのでご注意下さい。

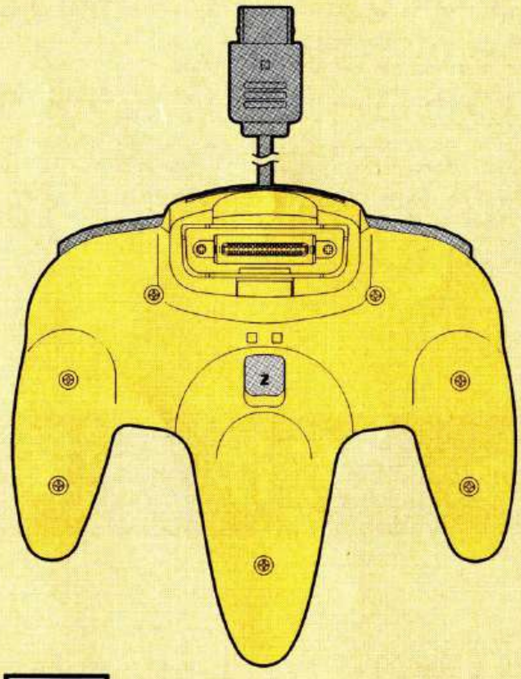
コントローラの使い方

STARTボタン

ゲームのポーズ、一部の決定に使用します

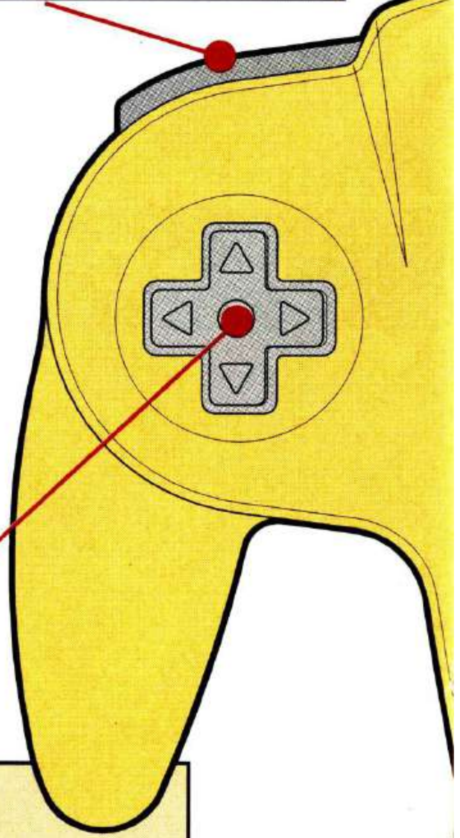
Lトリガーボタン

特に使用しません



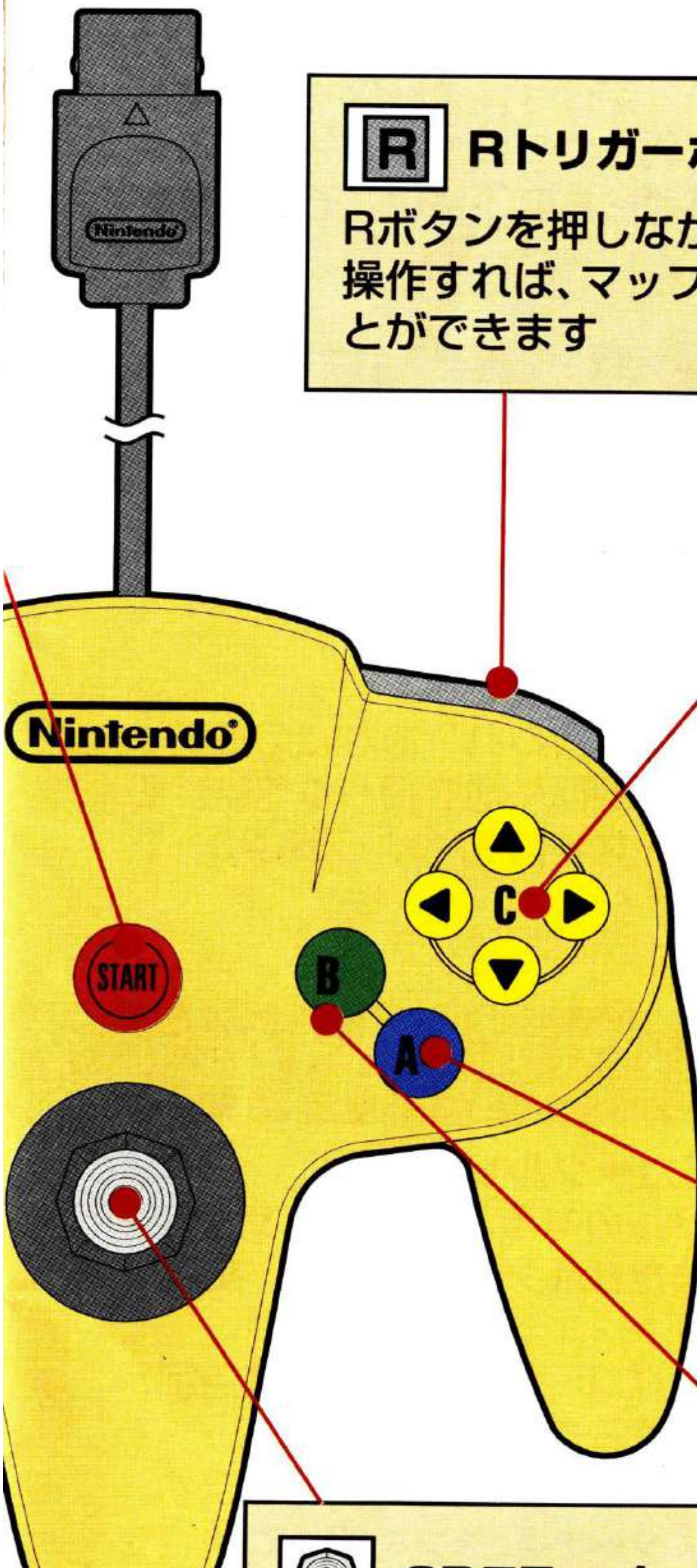
Zトリガーボタン

区画設定の途中で押すことでキャンセルします。



十字キー

キーコンフィグで設定することにより、ショートカットボタンに指定することができます。



R Rトリガーボタン

Rボタンを押しながら、3Dスティックを操作すれば、マップをスクロールさせることができます

Cボタンユニット

▲ボタン
都市の表示を拡大します

▼ボタン
都市の表示を縮小します

▶ボタン
都市を右回りに90°回転します

◀ボタン
都市を左回りに90°回転します

A Aボタン

サークルアイコンメニューを開く、及び決定に使用

B Bボタン

サークルアイコンメニューを閉じる、及びキャンセルに使用

3Dスティック

カーソルの移動に使用

基本的なゲームの流れ



ここでは、ゲーム序盤の操作について説明していきます。ページの外側には、キーワードとなる画面や、ページが記載されています。もし気になる内容があれば、参考にして下さい。それでは、ここから始まります。

●NINTENDO64本体の電源を入れて下さい。
ゲームタイトル画面が表示されます。このままの画面にしておくと、自動的にオートデモが開始されます。オートデモ中に何かのボタンを押せば、タイトル画面に戻ります。

●始めてゲームを開始する時
まず、秘書との会話が行われ、あなたの名前と町の名前を入力する画面に切り替わります。ここでは素直に、好きな名前を付けて下さい。この画面の操作は. . .

名前入力

3Dスティックでカーソルを動かして、Aボタンを押すと、カーソルのある場所にある文字を1文字入力します。またBボタンを押すと、文字の削除を行います。
画面下にある「ひらがな」「カタカナ」「英数字」で文字の種類を変更することができます。
文字は、最大8文字まで入力することができます。
入力が完了したらスタートボタンを押して決定するか、「END」の所にカーソルを持っていってAボタンを押すと終了します。
何も入力しないと、適当な名前がつきます。

都市の建設がスタートします。

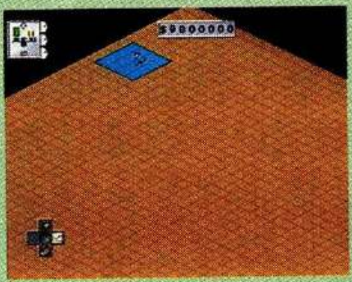
都市の建設がやっとスタートします。まず操作感覚に慣れてみましょう。左手の親指で操作している「3Dスティック」は、画面上にある「カーソル」を動かすのに使用します。スティックを倒した方向にカーソルは動き、カーソルを倒し角度によってカーソルの移動スピードが変化します。カーソルが画面端まで移動するとマップが移動します。この操作で、まず画面全体を眺めておきましょう。以前に「シムシティ2000」をやったことがある人は、マップサイズの小ささに驚くかもしれません。ご心配なく。最初は基本操作をご理解いただくためにマップサイズを小さめにしております。もう少しすると大きなマップになりますのでご安心下さい。
マップ画面のどこでも結構ですから、Aボタンを押してみて下さい。すると「サークルアイコンメニュー（以下メニュー）」が表示されます。これは、都市の建設を行っていく上で一番重要なメニューになります。このメニューが開いた状態で3Dスティックを自由に動かすと、カーソルがスティックの倒した角度に移動するのがわかると思います。メニューの中にはたくさんの「アイコン」が並んでいます。カーソルで選んでいるアイコンは、「拡大表示」されます。拡大表示されたアイコンの上でAボタンを押すと、そのアイコンが選択された事になり、アイコンに対応した画面が表示されます。また、アイコンの中には、され以上に細かくなるアイコンもあります。ここで、全てのアイコンについて詳しく解説を行うことは不可能ですので、ページの後半で後程説明していきます。

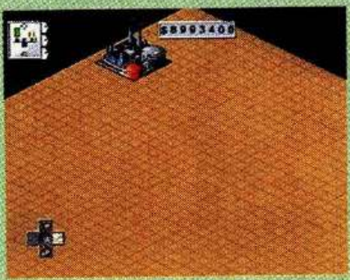


サークルアイコンメニュー

17P参照→

発電所を建てよう



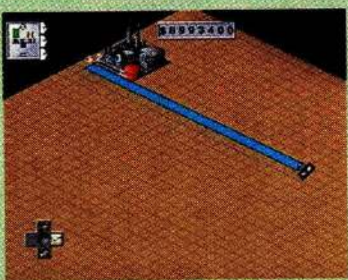


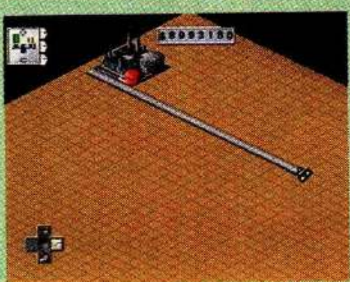
19P参照→

それでは、まず新任市長がやらなければならないのは、「発電所」の建設です。画面のどこでも良いですから、メニューの「電気アイコン」でAボタンを押して、その中にある「発電所アイコン」でAボタンを押して下さい。すると画面上に「発電所選択画面」が表示されます。この中で好きな発電所を選んで頂くのですが、ここでは「石油発電所」を選んだと仮定して話を進めていきます。
発電所を選ぶと、画面に4×4マスの「タイル」が表示されると思います。このタイルは自由に動かす事ができますので、マップの好きな場所にタイルを配置しましょう。
しかしここで助言ですが、発電所はできる限り、マップの端に建設するのをお薦めします。

道路を建設しよう







25P参照→

発電所から、町までの道路を建設します。メニューにある「交通アイコン」の中にある「道路アイコン」を選んでその中にある「道路アイコン」を選んで下さい。画面に1×1マスのタイルが表示されます。
まずAボタンで「始点」を決定します。この時ボタンを押したままにしておいて下さい。この状態で3Dスティックを操作して、道路を引きたい方向まで「タイル」を移動させます。「終点」が決まった時点でAボタンを放すと、始点から終点まで道路が引かれます。

住宅地区を建設しよう





21P参照→

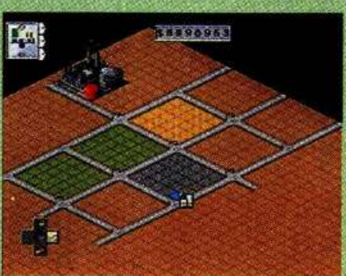
道路が引けたら、今度は住民を集める為の「住宅」を建設することになります。しかしここで覚えていて欲しいのは、「住宅といっても建物を直接配置する事はできない」ということです。あくまで住宅地区を指定することになります。住宅地区が指定されれば、どこからともなく住民が集まり、建物を建設していきます。
メニューにある「建物アイコン」から、「住宅アイコン」を選んで下さい。すると画面中央に「高密度住宅」にするか「低密度住宅」にするかの選択画面が現われます。ここでは一般的な「高密度住宅」を選んで下さい。「道路」と同じように操作して、住宅区域を指定します。道路の建設と違う部分は、タイルが縦横に広がるということです。ここでの注意は、住宅は道路から3マス以内しか建設されないことです。どの方向からでもかまいませんが3マスの範囲で建設して下さい。また建物は、3×3マスの建物が一般的ですので3×3マスを基本に考えて建設して下さい。

工業地区を建設しよう



住宅ができたら次は工場です。
「建設アイコン」から「工業アイコン」を選んで、同じ操作で場所を設定します。
なお、工業地区は住居から離れた場所に建設することをお薦めします。 21P参照

商業地区を建設しよう



21P参照→

ここまできたら、次は商業地区の建設です。
商業地区は、住民が生活していく上で重要な役割をしますので、住宅地区の近くに建設して下さい。「建設アイコン」から「商業アイコン」を選んで、同じ操作で場所を設定します。

電気を通そう





ここまで操作していて気がついた点はありませんか？以前に建てた発電所の存在です。
発電所を建設しただけでは、何も町の建設に貢献していません。住宅や工業、商業地区まで電気を運んでこそ、意味のある存在となります。
メニューにある「電気アイコン」から「送電線アイコン」を選んで下さい。そうすると1×1タイルの「電線」が表示されますので、発電所から「道路」を引いた時と同じように、各々の「地区」に電気を通していきます。
発電所から電気が送られていない時には、建物の上に「電気マーク」が表示されます。このマークが表示された時は、電線がとぎれている可能性が考えられますのでチェックしてみて下さい。

19P参照→

建物が建ち始めます



これまでの操作で、建物が建ち始めると思います。この調子で、どんどん都市を大きくしていって下さい。参考までに画面左上にある「需要インジケータ（３色のゲージ）」を見て下さい。このゲージは、現在ある建物の比率を表わしています。R（住宅）C（商業）I（工業）で色分け表示されたゲージは、上に伸びているほど需要があることを示していて、下にいく程余っていることを表わしています。究極的には、この3種類のゲージが全て中間にあることが望ましいのですが、都市の状態は変化し続けていますので完全にするのはかなり難しい作業になってしまいます。

市長官邸を建設しよう

　都市の人口が2000人を突破すると、市民が市長官邸をプレゼントしてくれます。
まず最初にあなたがする事は、「市長官邸」を建設する事です。この建物はゲームを進めてく上で重要な物になりますし、あなたが住む場所にもなります。マップを眺めて好きな場所に配置して下さい。この建物だけは、水道も電気も必要となりませんし、町が災害に見舞われても壊れてしまう事がありません。ただし、一度建設してしまうと、移動したり、壊したりする事もできなくなります。

警察署、消防署が必要です

　ある程度人口が増えてくると、市民から警察署と消防署の建設要求があります。
メニューの「建物アイコン」の中にある「公共施設アイコン」の中にある「警察署」「消防署」のアイコンを選択して、マップに建設して下さい。
警察署は、マップ画面にある「犯罪率」が高い地域に配置することをお薦めします。
22P参照→
また消防署は、消防車の移動範囲を頭にいれて、効率の良い場所を検討して下さい。

少し休憩してみましょう

ここまでの作業が完了したら、都市をセーブ（保存）してみましょう。このゲームでは、カートリッジ内にセーブすることはできませんので、別売りのコントローラパックにセーブを行います。
メニューから、「環境設定アイコン」の中にある「セーブアイコン」を選んで、セーブを行って下さい。
セーブには若干の時間がかかりますが、セーブが完了するまでコントローラパックを絶対に抜いたりしないで下さい。大切なデータを壊してしまう可能性があります。セーブが完了すれば、NINTENDO64本体の電源を切っても大丈夫です。
次回はセーブした地点からゲームが開始されます。

作った都市を観察してみましょう

画面に表示されている都市に、どんな建物があるのか見てみましょう。「調査ツール」で建物にあわせてAボタンを押せば、建物の情報が表示されます。例えば、「アパート」の入居者数や、「警察署」の逮捕数などです。
また、画面を切り替えて、「地下」を表示したり、「地区」だけを表示したりすることができます。「画面切り替えアイコン」の中にあるアイコンを選ぶことで画面を切り替えます。詳しくは後で説明していきます。
また、マップの「拡大」「縮小」「回転」をさせてみたでしょうか？Cボタンユニットの上下ボタンで拡大縮小が行え、左右ボタンで回転させることができます。





以上が都市を作っていく為の操作です。この後は、細かな部分について「サークルアイコンメニュー」を中心に述べていきます。

●アイコンの説明
ここからは、「サークルアイコンメニュー」の中にあるアイコン1つ1つについての説明を行っていきます。

サークルメニューアイコン一覧



TOP
- 土地
  - 整地－取壊し/除去、平均化、土地を上げる、土地を下げる、区画解除
  - 自然－森林、水
- 電気
  - 電気－送電線、発電所
- 水道
  - 水道管
  - ポンプ
  - 貯水タンク
  - 水処理施設
  - 脱塩施設
- 建物
  - 住宅地区
  - 商業地区
  - 工業地区
  - 公共施設
  - 教育
  - 娯楽施設
  - 港・飛行場　港、飛行場
- 交通
  - 道路－道路、トンネル、高速道路、インターチェンジ
  - バス停留所
  - 鉄道－線路、地下鉄、駅、地下鉄駅
- ウインドウ
  - マップ
  - グラフ
  - 人口
  - 産業
  - 隣接都市
  - 予算
- 表示
  - 地下
  - 基盤要素
  - 区画
  - 建物
- その他
  - ニュース
  - 調査
  - 災害
  - コンフィグ
  - データ
  - 市長官邸へ

土地



整地アイコン





●取壊し／除去

建造物、樹木、瓦れきを取り除きます。目標となる建物の上でAボタンを押せば除去します。

費用：1タイル当り＄1



●土地の平均化

土地の高度レベルを平均化します。平均にしたい高度でAボタンを押し、目標となる所に持っていきます。　費用：1高度1タイル当り＄25



●土地を上げる

目標のタイルを1レベル上げます。

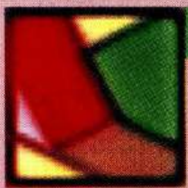
費用：1タイル当り＄1



●土地を下げる

目標のタイルを1レベル下げます。

費用：1タイル当り＄1



●区画の設定解除

区画設定を解除し区画無しの土地にします。

費用：1タイル当り＄1

自然アイコン





●森林

土地に樹木を植えます。目標となるタイルでAボタンを押すと発生します。同じタイルで何度もAボタンを押すと、樹木の密度が増します。またAボタンを押したまま広げることで広範囲に樹木を植えることができます。　費用：1回当り＄3



●水

土地に池や滝を作ります。目標となるタイルでAボタンを押すと発生します。またAボタンを押したまま広げることで広範囲に水を配置することができます。　費用：1タイル当り＄100

電気





●送電線

発電所で作られた電気を、建物まで届けます。始点でAボタンを押し、そのまま終点までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。また、水がある所の上に送電線を通す時には、ダイヤログが表示され確認を取ります。水の上に送電線を通すことにお金がかかるからです。

費用：1タイル当り＄2、
水の上は1タイル当り＄10



●発電所

電気を作り出す発電所の種類を選択できます。建設できる発電所は、年代によって変化していきます。建てたい発電所を選んで、マップ画面で建設したい場所でAボタンを押せば建設されます。

費用：建物によって違います

水道





●水道管

水のある場所から建物まで水を届けます。水道管の始点でAボタンを押し、そのまま終点までカーソルを移動させます。 Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。

費用：1タイル当り＄3



●ポンプ

土地の地下水脈から水をくみ上げます。ポンプを水のある場所のすぐ隣に建設すると通常の2倍の供給が得られます。この施設は、電気を利用して動いていますので電気が必要になります。マップ画面で建設したい場所でAボタンを押せば建設されます。

費用：1ポンプ当り＄100



●貯水タンク

貴重な水を蓄えておく施設です。この施設があると、乾燥する季節に水不足になるのを防ぎます。マップ画面で建設したい場所でAボタンを押せば建設されます。

費用：1タンク当り＄250



●水処理施設

下水や、海水の処理を行う施設です。この施設があるとリサイクルで使用することができますので、水の確保に役立ちます。

費用：1処理施設当り＄750



●脱塩施設

海水から塩分を除去し、普通の水にすることができる施設です。

費用：1脱塩施設当り＄1,000

建物





●住宅地区

住民が住む場所を建設することができます。高密度住宅は、開発費用が高く地価が安いので人口は多くなりますが、低密度住宅は、開発費用が安く地価が高いので、人口が少なくなります。始点でAボタンを押し、そのまま指定範囲までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。

費用：高密度住宅地区1タイル当り＄10
低密度住宅地区1タイル当り＄5



●商業地区

住民が生活で利用する商店や事務所の建設ができます。高密度商業地区は、開発費用が高く地価が安いので人口は多くなりますが、低密度住宅は、開発費用が安く地価が高いので、人口が少なくなります。始点でAボタンを押し、そのまま指定範囲までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。

費用：高密度商業地区1タイル当り＄10
低密度商業地区1タイル当り＄5



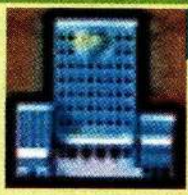
●工業地区

住民が働く工場の建設ができます。高密度工業は、開発費用が高く地価が安いので人口は多くなりますが、低密度工業は、開発費用が安く地価が高いので、人口が少なくなります。始点でAボタンを押し、そのまま指定範囲までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。

費用：高密度工業地区1タイル当り＄10
低密度工業地区1タイル当り＄5



公共施設アイコン



●警察署

都市の犯罪を取り締まる警察署を建設することができます。警察署の効果としては、犯罪率を下げ、地価を上げることにあります。警察署の行動範囲は警察署を中心に離れるほど手薄になっていきます。

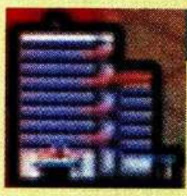
費用：警察署1つ当り＄500



●消防署

火災が発生した時に消火作業を行います。消防署の効果としては、火災の発生を予防し地価を上げることにあります。消防署の行動範囲は消防署を中心に離れるほど遅くなっていきます。

費用：消防署1つ当り＄500



●病院

病院があると、住民の健康維持に貢献します。これにより平均寿命を延ばします。十分な資金のある病院では、人口約25,000人までフォローすることができます。

費用：消防署1つ当り＄500



●刑務所

刑務所を建設すると、警察署が効率良く動けるようになります。警察署には囚人を入れておく小さな拘置所がありますので、犯罪率の低い都市では警察署はあまり意味を持ちません。また、刑務所が一杯になった場合には、ニュースで知らせてくれます。

費用：刑務所1つ当り＄3,000



教育施設アイコン



●学校

学校を建設することで、都市の教育値を上げることに貢献します。都市の年齢分布によりますが、1つの学校で約15,000人までカバーすることができます。

費用：学校1つ当り＄250



●大学

学校同様、都市の教育値を上げることに貢献します。都市の年齢分布によりますが、1つの大学で約50,000人までカバーすることができます。

費用：大学1つ当り＄1,000



●図書館

学校や、大学を卒業した住民の学力低下を抑えるのに貢献します。

費用：図書館1つ当り＄500



●博物館

学校や、大学を卒業した住民の学力低下を抑えるのに貢献します。

費用：博物館1つ当り＄1,000



娯楽施設



●小さい公園

土地の地価を上げる効果があります。

費用：小さい公園1つ当り＄20



●大きい公園

小さい公園の2倍、地価を上げる効果があります。

費用：大きい公園1つ当り＄150



●動物園、スタジアム、マリーナ

住宅地区の成長に効果があります。

費用：動物園1つ当り＄3,000
スタジアム1つ当り＄5,000
マリーナ1つ当り＄1,000



●プレゼント

都市に対して、送られた特別の建物が表示されます。プレゼントとして何が送られるかは、秘密です。





港・飛行場

●港

港を建設することで、工業の発展につながります。港は、海岸線に配置しなければ機能しません。港は始点でAボタンを押し、そのまま 指定範囲までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。

費用：1タイル当り＄150

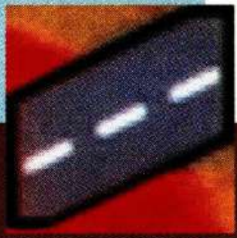


●飛行場

空港を建設することで、商業の発展につながります。空港はマップ上のどこにでも建設することができますが、墜落事故などが起こる可能性がありますので、住宅地域から離しておくことをお薦めします。飛行場の建設には最低でも2×6タイルの面積が必要です。
飛行場は始点でAボタンを押し、そのまま指定範囲までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。

費用：1タイル当り＄250

交通





道路



●道路

もっとも一般的な道路です。始点でAボタンを押し、そのまま終点までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。また、水がある所の上に橋をかける時には、ダイヤログが表示され確認を取ります。橋をかけるのにお金がかかるからです。

費用：1道路タイル当り＄10



●トンネル

山や丘の斜面にトンネルを掘り道路を通すことができます。トンネルは通常の道路を建設するより費用がかかってしまいます。

費用：1トンネルタイル当り＄150



●高速道路

双方向2づつ、合計4車線の道路で、通常の2倍の車を往来できます。道路の建設と同じ方法で建設できますが、4×4タイルが1ブロックになっていますので注意が必要です。
また、一般道路から車が出入りする為のインターチェンジを建設しなければなりません。

費用：1高速道路タイル当り＄100



●インターチェンジ

車やバスが、一般道路と高速道路を行き来する為のものです。高速道路の接続点に配置して下さい。高速道路の両側にあると一番効率良く機能します。

費用：1タイル当り＄25



●バス停

住民が移動手段にバスを利用することになりますので、交通渋滞が緩和されていきます。ただし効率の良い場所に配置しないとあまり、

影響しないことがあります。バスはバス停の間を往復しますので、最低でも2箇所のバス停が必要になります。

鉄道アイコン





●線路

鉄道は電車が通る経路です。住民は駅でしか乗降することができません。鉄道を機能させる為には、最低でも2つの駅が必要です。線路は始点でAボタンを押し、そのまま終点までカーソルを移動させます。Aボタンを放す前にZトリガーを押すと、キャンセルします。また、水がある所の上に橋をかける時には、ダイヤログが表示され確認を取ります。橋をかけるのにお金がかかるからです。

費用：1道路タイル当り＄25



●駅

鉄道は駅が無ければ機能しません。駅は線路の横に建設しなければなりません。

費用：1駅当り＄500



●地下鉄

地下を走る鉄道です。基本的な概念は鉄道と一緒です。

費用：1道路タイル当り＄100



●地下鉄駅

地下鉄の駅です。線路は地下にある為地上で見ることはできませんが、地下鉄駅は地上に入口が表示されます。

費用：1駅当り＄250

表示





●建物

都市にある全ての建物の表示をON／OFFすることができます。建物の表示が消えるだけで実際に消えてしまうことはありません。



●地下

都市の地上と地下の表示をON／OFF切り替えできます。



●基盤要素

これは、都市を形成している基盤要素（道路、鉄道、地下鉄、電線、ポンプ、駅など）の表示をON／OFFすることができます。



●区画

都市にある建物を区画毎に色分けして表示させます。住宅、商業、工業それぞれの区画は、色で表示されますが、道路や警察署、消防署などの都市共通の建物については、そのまま表示されます。

ウインドウ





マップ

この画面では、都市全体を縮小表示させることができます。表示方法は都市の基盤構造が表示される「構造表示」と区画が色分けして表示される「区画表示」の2種類があります。住宅区画は「緑色」、商業区画は「青色」、工場区画は「黄色」で表示されます。

道路

この画面では、道路が表示される「道路」と、線路が表示される「線路」、交通量を相対的に表示する「交通密度」の3種類表示方法があります。

電力

この画面では、電気の流れについての情報が表示されます。電気が供給されている地域は「黄色」で、電気が供給されていない地域は「赤色」、送電線は「白色」で表示されます。

水道

この画面では、水道の供給状況についての情報が表示されます。水道の供給源に接続している地域は「黄色」で、水道が通っていない地域は「赤色」、水道管は「白色」で表示されます。

犯罪

この画面では、「犯罪発生率」、「警察範囲」、「警察署の位置」の3種類が表示されます。犯罪発生率は、グレイの濃淡で各地区の相対的な犯罪件数が表示され、警察範囲は都市にある警察署がカバーできる範囲を表示します。また警察署の位置では、都市にある警察署の位置が表示されます。

人口
この画面では、「人口密度」と「人口増加率」の2種類が表示されます。人口密度は、グレイの濃淡で相対的な人口密度が表示されます。人口増加率は、人口が増えている部分を「青色」で表示し、減少している部分を「赤色」で表示されます。

消防
この画面では、「消防範囲」、「消防署の位置」の2種類が表示されます。消防範囲は都市にある消防署がカバーできる範囲を表示します。また消防署の位置では、都市にある消防署の位置が表示されます。

公害
この画面では、都市の総合的な公害をグレイの濃淡で相対的に表示します。

学校
この画面では、都市にある学校の位置と大学校の位置が表示されます。

地価
この画面では、都市の不動産価格をグレイの濃淡で相対的に表示します。



●グラフ

都市で起こったさまざまな要素について、統計グラフを表示します。グラフの横軸は「時間」を表わしていて、縦軸は「数字」を表わしています。時間は、「1年」「10年」「100年」の単位で変更することができます。
折れ線グラフ下にあるスイッチを切り替えることで、その項目についてのグラフが表示されます。グラフの単位は相対的なものです。絶対的な数値は右側の数字を見て下さい。なお数字の単位は、1,000=1K、1,000K=1mです。



●人口

都市の人口に関する統計グラフが表示されます。棒グラフの下にあるスイッチを切り替えることで、3種類のグラフを見ることができます。「人口」は人口の年齢分布を示し、労働力である人口の割合を示します。「健康」は年齢ごとに人口の平均寿命を示します。「教育」は教育係数（EQ）で表わした、年齢ごとの平均教育レベルを示します。EQが高いと都市のハイテク産業が発展しやすくなります。EQは学校、大学、図書館、博物館の数によって影響されます。



●産業

都市にある産業の業種ごとの比率を見ることができます。「比率」は都市に実際ある産業の比率を示していて、「税率」はそれぞれの種類の課税比率を示しています。基本的には予算画面で設定された税率ですが、ここで特定の業種に対して税率を変更することができます。税率を変更させることで成長を促進したり、抑制したりすることができます。「需要」は、各製品についての需要割合を示しています。



●隣接都市

自分が作業している都市に隣接した4つの都市情報を見ることができます。

予算

ここでは、予算の調整や債権の発行など都市の財政に手を加えることができます。この画面は毎年1月に必ず表示されますが、設定を「自動予算」にすることで自動的に更新されるようになります。予算画面には、現在の都市の財政状況概要と、その年の年度末の財政予想が示されます。下記にそれぞれの項目について説明していきます。

財産税

財産税の税率を調整をすることができます。この税率は地区の全体的な税率になります。最低税率は0%で、最高税率は20%です。また右側にあるボタンで財産税を3つの地区に分けて細かく設定することができます。

都市条例

ここで表示される数値は、全ての条例を組み合わせた費用と収入の概要です。細かい条例は、右側にあるボタンを押すと表示されます。
各条例についての説明は、カーソルを条例に合わせてAボタンを押せば表示されます。

債権支払

債権は、財政税からの金額以上に現金が必要な時発行される、市民からの借入金です。全ての債権は＄10,000単位で発行されます。
未払いの債権に対して支払う利息は、基本利率に1%、さらに都市の現在の価値と借入評価に基づいた追加パーセンテージを加えたものです。借入比率は、AAAからFまでで、比率は都市の価値に基づいています。比率が高くなるほど、発行できる債権は多くなり、これに対して支払う利息は低くなります。債権は50まで発行できますが、借入比率または都市の価値が低すぎると、追加債権の発行許可が得られなくなります。払戻を選択すると、債権の古い順に返済されていきます。

警察署

都市にある警察署に関する費用を設定することができます。低く設定すると犯罪が横行してしまう為、できる限り高く保っておく必要があります。

1つの警察署を1年間完全に運営していく為には、＄100必要です。

消防署

都市にある消防署に関する費用を設定することができます。低く設定すると火災などの緊急事態が発生した時に対応できなくなる為、できる限り高く保っておく必要があります。

1つの消防署を1年間完全に運営していく為には、＄100必要です。

健康／福祉

都市にある医療期間に関する費用を設定することができます。住民の健康を維持する為、できる限り高く保っておく必要があります。資金調達を数10年間100％に保っておくと、都市の平均寿命が上がります。

1つの病院を1年間完全に運営していく為には、＄50必要です。

教育

都市にある教育期間に関する費用を設定することができます。学校が無いと都市の教育水準は低くなり、ハイテク産業を生みださなくなります。設置された教育期間の資金は、都市にある学校に対し、均等に振り分けられます。
また右側にあるボタンで、学校と大学の資金調達率を個別に調整することができます。1つの学校を1年間完全に運営していく為には、＄25必要で、大学の場合は、＄100必要になります。

交通局

これは、都市の交通システムを維持する為の費用と資金調達レベルです。この資金は道路、鉄道、高速道路、地下鉄、橋、トンネルを維持する為に利用されます。資金調達が適切に調達できないと交通システムは劣化してしまいます。
右側にあるボタンで、道路、鉄道、高速道路、地下鉄、橋、トンネルの各々について個別に設定することができます。
各々を1年間完全に　運営していく為には、道路10タイル当り＄1、鉄道5タイル当り＄2、高速道路5セクション（20タイル）当り＄4、地下鉄5タイル当り＄1、橋5タイル当り＄2、トンネル10タイル当り＄1　必要になります。

その他



●ニュース



この都市で放送されている、テレビ番組を見ることができます。ここで放映されている番組は、チャンネルによって特徴があります。好きなチャンネルに合わせると番組のコラムが表示されます。コラムの中で気になった物があれば、その項目にカーソルをあわせてAボタンを押すと、コラムの細かい内容が表示されます。

●調査



都市にある建物に合わせてAボタンを押すと、建物の情報が表示されます。

●災害



ここで、災害をなしにしたり、災害を故意に発生させることができます。

●コンフィグ



ゲーム内容の設定を変更することができます。

●データ



現在の状態を保存（SAVE）したり、呼び出し（LOAD）たりすることができます。
1つのコントローラパックに、1つしか保存することができません。追加で残しておきたいデータがある場合には、新しいコントローラパックに保存して下さい。重ねて保存すると、前に保存したデータは消えてしまいます。

土地作成ツールについて

このゲームでは、最初に土地の作成を行います。都市を開拓していく上で、最終的には重要な物になります。ここでは、このツールについての解説を行っていきます。

操作方法

1）「河川」のある土地か、「海岸」の土地かを選択します。
2）土地の起伏、水量、森林の数をそれぞれのゲージで調整します。ゲージが上にある程多いことになります。
3）「作成」ボタンを押すと、上記の条件にあった土地が作成されます。
4）計算された土地について、拡縮、回転させて、全体を見てみましょう。
5）気に入らない部分があれば、土地の起伏、水、森林を自由に操作して調整を行います。
Ａボタンを押して、サークルメニューを表示させて、修正を行うツールを選んで、修正を行います。
6）「終了」を押せば完了して、ゲームが始まります。

※作成を行った土地は、シナリオが終了するまで、大きく変更させることはできません。しかし、「土地アイコン」にあるツールを利用すれば、土地の上げ下げ、水や森林の配置など行うことができます。しかし、費用が莫大にかかりますので、注意が必要です。

ミニゲーム

本作品では、従来のシムシティ２０００とは違い、シナリオにそってゲームが進行していきます。ゲームを進行していくとわかりますが、ゲーム進行中にさまざまなイベントが発生します。ここでは、このミニゲームイベントについて簡単に説明していきます。

①スペースアタック

スペースコロニーに向けて接近してくるモンスターを退治するシューティングゲームです。照準カーソルを３Ｄスティックで動かして、照準を決めます。Ａボタンは、ミニビームで、近くにいるモンスターに当てる時使用します。Ｂボタンは、ロックオン型の遠距離ビームで、遠くにいるモンスターに当てることができます。Ｚボタンで、エネルギーバリアを張ることができます。ただし表示時間に制限があります。画面上にあるゲージは、プレイヤーの体力で、モンスターからの攻撃や、追突によって減っていきます。このゲージが無くなると、ミニゲームが終了してしまいます。また、画面下にあるゲージは、最終ボスまでの距離と、最終ボスの体力を示しています。

②モンスタールーム

モンスターが産み残したタマゴのふ化に成功すると、モンスターを育てるゲームがスタートします。同時に育てられるモンスターは３匹までです。３Ｄスティックでカーソルの移動が行えます。Ａボタンで命令を決定させます。Ｂボタンでキャンセルします。プレイヤーが命令を与えることで、モンスターは成長していきます。モンスターの動作を見て、適切な命令を与えて下さい。適切な対応を行うと機嫌が良くなり、間違った命令を与えると、機嫌が悪くなります。

③ラブラブチャレンジ

お年頃になった市長（つまり、あ・な・た！）が、４人のお見合い候補者とデートを重ねて、結婚まで導いていく、恋愛アドベンチャーゲームです。
３Ｄスティックで４人の候補者の中から、好きな女性を選んでデートをするのですが、彼女の性格や表情を見ながらデートするのが攻略のポイントとなります。
デートを行って、見事結婚までこぎつけることができた時、市長官邸で出会うことができます。

④ニューバイオ

市民の要望に答えるべく、新しい食料の種を作り出すシミュレーションゲームです。
市民の好みを聞いて、８種類の野菜から２種類の野菜を選びます。次に、バイオコントロールルームで、水、光、熱のコントロールを行って、実がなるまで装置の調整を行います。
矢印の上は、増加を示していて、矢印の下は減少を示しています。

⑤デジタルダービー

競馬場を建設すると、競馬を行うことができるようになります。
画面に表示される馬の状態と、オッズを参考にして、実際に馬券を購入します。
購入できる馬券の種類は、単勝複式と連勝複式の２種類で、合計３点まで購入が可能です。
予算の範囲で購入が可能です。

Q&Aコーナー

Q：水道システムは必要なのでしょうか？

A：このゲームには、水道システムが用意されています。都市が小さい時にはあまり大きな問題はありませんが、人口が増加するときには、水道システムが必要になります。

Q：ニュースはどんな役に立つの？

A：ニュースは、市民の意見を聞く重要な情報源です。都市で起こっている問題がニュース報道されます。しかし中には、あまり意味の無いニュースも含まれています。

Q：住居、工業、商業地域の高密度と高密度は、どのような差があるのでしょうか？

A：高密度にすると、人口を高密度に詰め込むため、人口が増えていきます。ただしその反対に人口増加による、犯罪率が高くなります。
しかし、低密度にすることで、その地域の地価が上がり、高級地区となります。

Q：道路や鉄道を隣接都市とつなぐ意味は何ですか？

A：隣接都市と道路を接続することにより、都市の産業規模が大きくなります。工業、商業の発展に必要な原材料を運搬したり、製品の出荷を行うことができるようになります。長期的に見れば、接続しておいた方が良い結果が得られます。

Q：水道管を敷設するための効率の良い方法はありませんか？

A：水道管は、都市が出来上がっていくにしたがい、地下に自動的に建設されます。ただし、水道管の本管は市長の指示で自ら建設しなければなりません。
水道管の本管は、道路の下に配置すると、機能的に建設することができます。

Q：高いＥＱを必要とするのは、どの産業ですか？

A：航空関連と、電気関連の産業が、高いＥＱを必要とします。石油化学工業、自動車にも同じように高いＥＱが求められます。
また、金融業とマスコミ業を延ばす場合、ＥＱ以外に教育施設が必要になります。

971225

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

この64（ロクヨン）マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けているNINTENDO 64関連製品に表示されています。



イマジニア株式会社

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
代表●03.3343.8911/FAX●03.3343.8915

ユーザーサポート係
TEL●03-3343-8900 祝祭日を除く月曜～金曜
10:00～11:45, 12:45～17:00
※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。